DIE LEGENDE LEBT!
SIERRA KLASSIKER ZUM SUPERPREIS

SierraOriginals



ADVENTURE

WICHTIG!

Dieses Handbuch enthält Ihre Registrierkarte!

Sie sollten uns Ihre ausgefüllte Registrierkarte so schnell wie möglich zurücksenden, um von unserem Kundenservice profitieren zu können.

Der SIERRA-Kundenservice

- Freier Zugang zu sämtlichen technischen Beratungsdiensten

Ein Spezialist steht bei unserer Hotline unter der Nummer 06103/99 40 40 von Montag bis Freitag in der Zeit von 9 Uhr bis 19 Uhr bereit, Sie kompetent zu beraten, falls Sie technische Probleme mit unseren Produkten haben oder einfach, um Ihnen Informationen zu geben.

- Kostenloses Abonnement des Magazins der COKTEL-SIERRA- Gruppe

Damit unsere Kunden immer auf dem neuesten Stand sind, werden sie von SIERRA mit den aktuellsten Informationen über alle neuen Produkte sowie mit praktischen Ratschlägen und nützlichen Tips versorgt.

- Kostenloser Katalog von SierraOriginals

Wir bedanken uns herzlich dafür, dab Sie sich für einen Titel aus der SierraOriginals-Serie entschieden haben. Zweifellos wird er Ihre vollste Zufriedenheit finden. Aus diesem Grund ermöglichen wir Ihnen, kostenlos unseren Katalog anzufordern. Alles, was Sie tun müssen: Fragen Sie uns danach oder senden Sie ein Fax an die Nr. 06103 / 99 40 35.

BITTE BEACHTEN / SÄMTLICHE SERVICE ANGEBOTE GELTEN NUR FÜR KUNDEN, DIE IHRE REGISTRIERKARTE ZURÜCKGESCHICKT HABEN.

Wie Sie uns Ihre Registrierkarte zurücksenden

1. Füllen Sie die Registrierkarte aus. Sie finden Sie auf der letzten Seite des Handbuches.

2. Schneiden Sie die Karte entlang der perforierten Linie aus.

3. Senden Sie die Registrierkarte in einem frankierten Briefumschlag an die folgend Adresse:

Sierra Coktel Deutschland
Robert-Bosch-Str. 32
D - 63303 Dreieich

Lieber SierraOriginal-Kunde,

Was Sie in Ihren Händen halten, hat die Geschichte der Computerspiele mitgeprägt. Alle diese Titel weisen sowohl die ursprünglichen Themen als auch sämtliche technologischen Innovationen auf, die zur Entstehung der Computerspiele-Industrie beigetragen haben. Stellen Sie sich die Titel doch einfach als Schnappschüsse eines Sammelalbums vor, in dem die gesamte Industriegeschichte der Computerspiele vorgeführt wird! Wir haben alle Titel von SierraOriginals in ihrer ursprünglicher Form belassen, keine Modernisierung - oder Verbesserungsversuche unternommen, damit ein kleines bißchen Nostalgie erhalten bleibt.

Manche CDs enthalten ein PATCH-Verzeichnis. Um festzustellen, ob Ihr Programm ein PATCH-Programm besitzt, rufen Sie am DOS-Prompt Ihr CD-ROM-Laufwerk auf (z.B. D:\>, wenn Ihr CD-ROM-Laufwerke die Bezeichnung D trägt). Dann schreiben Sie :

DIR <ENTER>

Sollte das Verzeichnis eine [PATCH]- Option auflisten, dann müssen Sie nach der Installation des Spiels diese Dateien in das neue Spieleverzeichnis kopieren. Wenn Sie beispielsweise King's Quest VI auf Ihrem Computer installiert haben und ein PATCH-Verzeichnis besitzen, kopieren Sie mit dem folgenden Befehl die PATCH-Dateien in das KG6-Verzeichnis:

COPY D:\PATCH*.*C:\SIERRA\KQ6<Enter>

In diesem Beispiel trägt das CD-ROM-Laufwerk die Bezeichnung D und das Spiel wurde auf C im Verzeichnis \SIERRA\KQ6 installiert. Sie können natürlich auch ein anderes Verzeichnis angeben. Bitte korrigieren Sie die Pfad-Informationen dementsprechend.
Auch die Benutzer von Windows '95 sollten die Spiele auf DOS-Ebene ausführen, da sie vor dem Erscheinen von Windows '95 befinden, starten Sie Ihren Computer im reinen DOS-Modus neu, indem Sie auf die START-Taste klicken, die Option BEENDEN und anschließend den Eintrag COMPUTER IM DOS-MODUS NEU STARTEN auswählen.

Schließlich sei noch auf die Soundwiedergabe hingewiesen. Viele unserer Spiele erschienen auf dem Markt, als man noch nicht über solche hochqualitativen Soundkarten wie die AWE 32, die Gravis Ultrasound oder die Ensoniq SoundScape verfügen konnte. Wenn Sie also bei der Installation eine Audio/Musik-Option auswählen, entscheiden Sie sich am besten für AD-LTB.

Im Namen von Sierra bedanken wir uns für den Kauf dieses SierraOriginals-Produktes. Es ist uns besondere Freude, unsere Geschichte mit Ihnen und Ihrer Familie teilen zu dürfen.

Mit freundlichen Grüßen

Ihre Sierra Team

Installation UNTER Windows

1. Legen Sie Ihre CD mit SierraOriginals in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Starten Sie Windows.
3. Klicken Sie [Datei] an.
4. Wählen Sie [Ausführen].
5. Geben Sie in der Kommandozeile den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks und dann «:\Setup.exe» ein. Klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste. Wenn beispielsweise der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks «D» ist, geben Sie «D:\Setup.exe» ein und klicken Sie auf OK oder drücken Sie die Eingabetaste.
6. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen für die Installation.
7. Vergessen Sie nicht, die Readme-Datei zu lesen, welche die allerneuesten Informationen enthält.
8. Um das Spiel zu starten, klicken Sie zweimal auf das Icon des Spieles.

Installation UNTER DOS

1. Legen Sie Ihre CD mit SierraOriginals in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Geben Sie den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks gefolgt von einem Doppelpunkt ein. Wenn zum Beispiel der Buchstabe Ihres CD-Laufwerks «D» ist, geben Sie «D:» ein. Drücken Sie die Eingabetaste.
3. Geben Sie «Install» ein und drücken Sie die Eingabetaste.
4. Folgen Sie den angezeigten Anweisungen für die Installation.
5. Vergessen Sie nicht, die Readme-Datei zu lesen, welche die allerneuesten Informationen enthält.
6. Um das Spiel zu starten, gehen Sie in das Unterverzeichnis **(CD:\SIERRA)**, wo das Spiel installiert wurde, geben Sie **(SIERRA\SQ4)** ein und drücken Sie auf **ENTER**.

WICHTIG! SPACE QUEST IV LAÜFT UNDER WINDOWS SETUP.

LADEN DES PROGRAMMS

ANMERKUNGEN

A/ Wenn Sie nach der Installation die konfuguration ändern wollen (Grafikkarte, Sound-Karte, Maus, usw...), starten Sie das Spiel durch Eingabe von **SETUP,** dann **ENTER.**

B/WENN SIE NICHT GENUG RAM HABEN (dies wird auf dem Bildscvhirm angezeigt), * können Sie, um den herkömmlichen Speicher zu vergrößern:

- Die Anzahl für "files" und "buffers" in der Systemdatei **CONFIG.SYS** reduzieren.

Vorsicht:: Die Anzahl der "files" muß mindestens 16 betragen.

- Die Zeile zur Aktivierung des Treibers für das CD-ROM Laufwerk in der Datei AUTOEXEC.DAT deaktivieren. Diese Zeile beginnt meistens mit MGCDEX. Um diese Zeile zu deaktivieren, den Befehl REM an den Zeilenanfang schreiben und dann Ihren Computer neu starten.

Für die Änderung der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT schlagen Sie bitte in der Beschreibune Ihres Computers nach. Wenn das Spiel beendet ist, müssen diese Dateien unbedingt wieder auf ihre ursprünglichen Werte zurückgesetzt werden.

*** Erweiterter Speicher:** Damit Sie voll und ganz in den Genuß der vom Programme gebotenen Möglichkeiten kommen, ist es eventuell erforderlich, eine Speichererweierung vorzunehmen (eine entsprechende Meldung erscheint gegebenenfalls am Bidschirn). Prüfen Sie nach, ob Sie über eine Funktion Speicher-Manager vom Typ HIMEM verfügen.

C/ Im Falle von Problemen die oben angegebenen Punkte nachprüfen ; dann die konfiguration Ihrer Soundkarte (DMA-Kanal und IRQ-Nummer) einstellen. Dafür die Option "Fortgeschrittene konfiguration" im konfigurationsmenü wählen.

SPIELEN EINES SIERRA SPIELS

ALLE SYSTEME: Das Erforschen neuer Welten
Der folgende Abschnitt erklärt, wie die Sierra Oberfläche bedient wird. Nehmen Sie sich einen Moment Zeit, diesen Abschnitt zu lesen, falls Sie noch keine Erfahrung mit Sierra-Spielen gesammelt haben.. Den Spieler erwartet eine aufregende Welt der Abenteuer, die es zu entdecken gilt. Darnit ernicht vom spannenden Spielverlauf abgel enkt wird, hat Sierra eine einheitliche Oberflache entwickelt, die bei allen Sierra-Spielen dieselbe ist. Sie wurde so gestaltet, daß der Kontakt mit der neuen Welt schnell aufgenommen ist: Einfach auf etwas deuten und anklicken.
Man kann Sierra-Spiele mit Hilfe der Maus, der Tastatur oder eines Joysticks spielen. Der Ausdruck "Klicken" wird allgemein gebraucht: Für Mausbenutzer bedeutet er das Drücken der Maustaste (bzw. bei Mausen mit mehr als einer Taste das Drücken der Taste ganz link s außen). Wer mit Tastatur spielt, drückt die [Eingabetaste], um zu klicken. Bei einem Joystick drückt man den Feuerknopf. Auf den S eiten 8 bis 11 steht mehr zum Thema.

Spielen mit der Maus

* Um die Menüleiste zu aktivieren, den Zeiger an den oberen Bildschirmrand bewegen.
* Um den Zeiger auf dem Bildschirm zu bewegen, die Maus einfach in die gewünschte Richtung schieben.
* Um die Spielfigur zu bewegen, das GEHE-Symbol an die gewünschte Position setzen und die Maustaste drücken.

EIN-TASTEN MAUS

1. MAUSTASTE [EINGABE]

[SHIFT-KLICK]

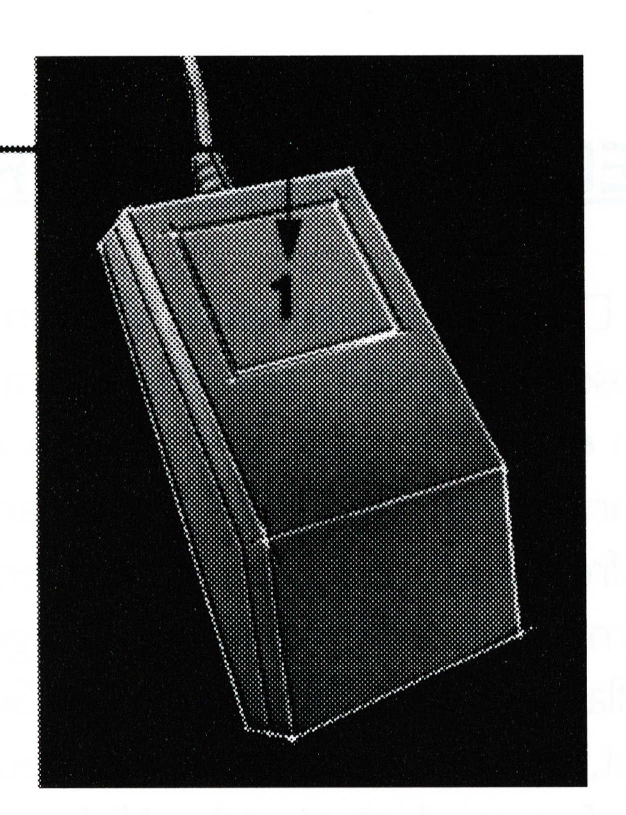
[OPTION-KLICK]

Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

[CTRL-KLICK]

[KOMMANDO-KLICK]

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.



ZWEI-TASTEN-MAUS

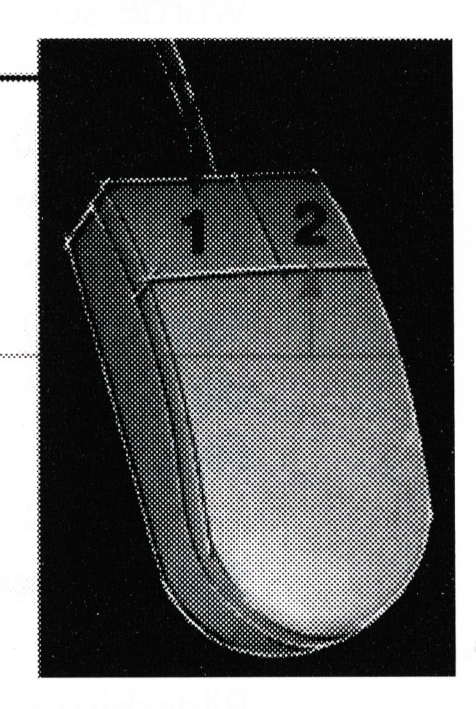
1. LINKE MAUSTASTE [EINGABE]

2. RECHTE MAUSTASTE

Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

[CTRL-KLICK]

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.



DREI-TASTEN-MAUS

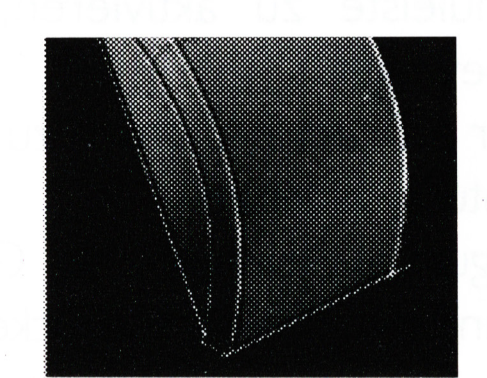
1. LINKE MAUSTASTE [EINGABE]

2. RECHTE MAUSTASTE

Der Reihe nach alle verfügbaren Zeiger durchschalten.

3. MITTLERE MAUSTASTE

Zwischen dem Gehe- und dem zuletzt gewählten Zeiger umschalten.

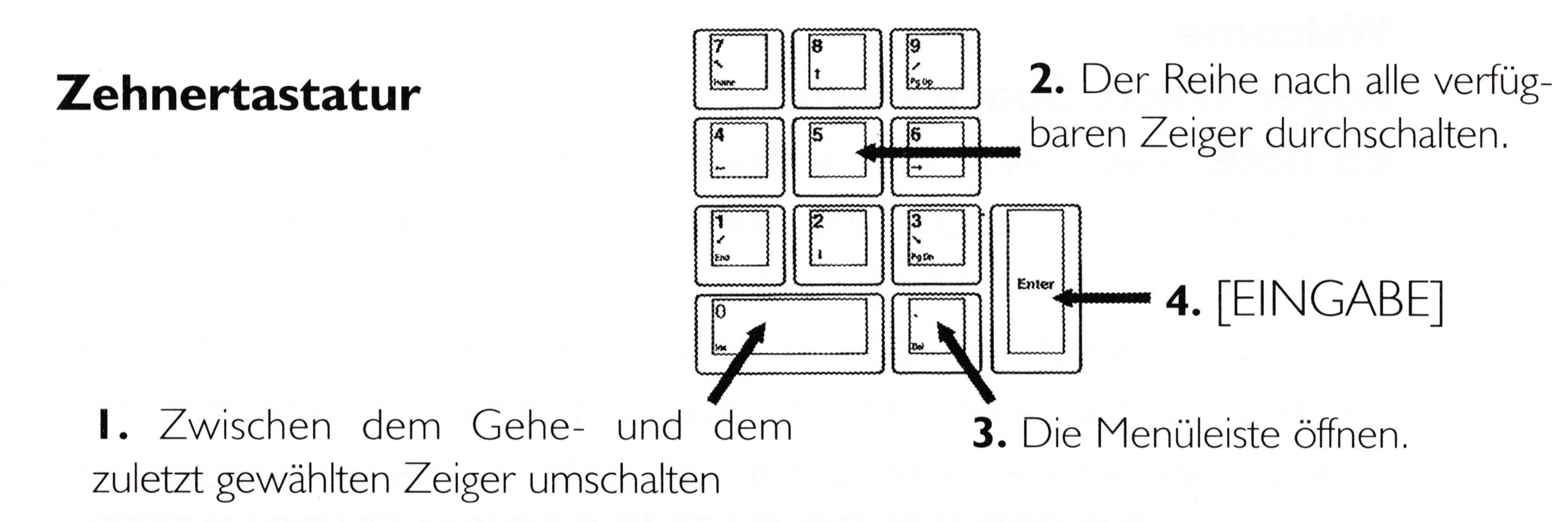


* Um ein Kommando auszuführen, die Maustaste drücken (Besitzer von Mäusen mit mehr als einer Taste drücken die Taste ganz links). Weitere Informationen entnehmen Sie bitte den Zeichnungen. ANMERKUNG für MS-DOS-Systeme: Um ein Sierra Spiel mit einer Maus spielen zu können, muß unter DOS ein Maustreiber installiert werden, bevor das Sierra-Programm gestartet wird.

Spielen mit der Tastatur

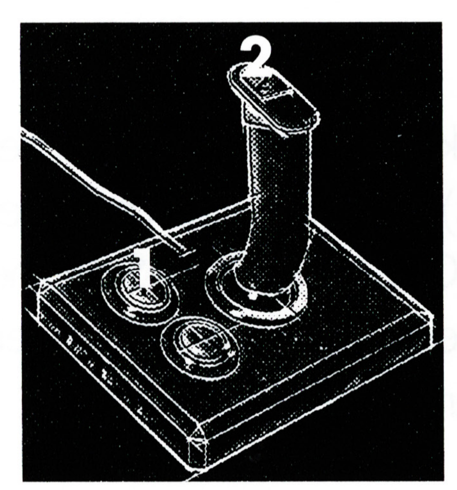
Eine der Pfeiltasten auf der Zehnertastatur drücken, um den Zeiger auf dem Bildschirm oder die Spielfigur zu bewegen. Um die Figur anzuhalten, diese Taste noch einmal betätigen. Die [Eingabetaste] drücken, um einen Befehl auszuführen. Um den Zeiger oder die Figur in kleineren Schritten zu bewegen, die [SHIFT-Taste gedrückt halten und die Pfeiltasten benutzen. Weitere Informationen siehe Zeichnung.

Zehnertastatur



Spielen mit dem Joystick

Um den Zeiger mit dem Joystick zu bewegen, den Hebel in die gewünschte Richtung drücken. Die FEUER-Taste drücken, um einen Befehl au szuführen. Mit der zweiten FEUER-Taste läßt sich die Menüleiste öffnen. Weitere



Informationen sind der Zeichnung zu entnehmen.
1. Die Menüleiste öffnen.
2. FLEUER-TASTE

BITTE BEACHTEN: Im weiteren Teil dieses Handbuchs sind alle Spielanweisungen für die Maus geschrieben. Tastatur-oder Joystick-Befehle können naturlich auch verwendet werden. Den Anweisungen dieses Abschnitts ist zu entnehmen, welche Tastatur- oder Joystick-Befehleden Mauskommandos entsprechen.

A BRIEF WELCOME FROM ROGER WILCO

Welcome
Roger Wilco, Space Hero
Ed. note: Roger Wilco, born and raised on Xenon, began his career as a lazy and unproductive janitor aboard the spaceship Arcada. The Arcada was unfortunately destroyed in an invasion by the Sariens, who were after its precious cargo, the Star Generator*. Roger managed to escape from the Arcada in the nick of time, tracked down the Sarien motership transporting the Star Generator, stowed away onboard, and set the Generator to self-destruct. This spine-tingling adventure is chronicled in **ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER.**

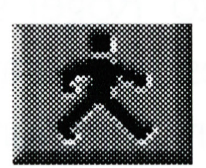
*The Star Generator was a device invented by the Xenonians which had the capability of turning a planet into a sun, thus creating the potential for life in an otherwise dead solar system. In the hands of Sariens, though, it was to be used as a weapon of mass destruction which could destroy not only a planet where life already thrived, but could in fact reduce an entire heathly solar system to molten slag within seconds. Bummer.

Having earned a substantial promotion, our intrepid hero went on to save the Universe from the evil maniac Sludge Vohaul (brother of the inventor of the Star Generatorp) and his race of hideous Insurance Salesmen, as told in Roger's second adventure, **VOHAU'S REVENGE.** Roger was understandably convinced that he had ended Vohaul's tyranny once and for all, but he failed to grasp the fundamental concept of science fiction : evil never dies, it simply waits for a sequel. In the thrilling conclusion of **VOHAUL'S REVENGE,** Roger was placed in suspended animation. In the dramatic introduction to Roger's third quest, **THE PIRATES OF PESTULON**, Roger's escape craft was towed aboard a Space Junk Freighter. Using his legendary ingenuity and mostly dumb luck, he escaped in time to rescue the Two Guys From Andromeda (his chroniclers) from the clutches of the villainous ScumSoft Corporation. ScumSoft had captured the Two Guys with the malicious intent of squeezing more arcade hits out of them.
You hold in your sweaty little palm a silvery little disc containing the full particulars of Roger's newst journey, one that you're sure to find even more incredible and irrational than the last three.

SPIELKOMMANDOS

Alle Spielkommandos liegen auf der Menüleiste, die normalerweise am oberen Bildschirmrand verborgen Verbogen ist. Um die Menüleiste anzuwählen, den Zeiger zum oberen Bildschirmrand bewegen oder die [Esc]-Taste Der Tastatur drücken.
Um eine Aktion auszuwählen, auf das Symbol klicken, das die Aktion dars-

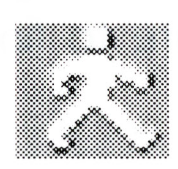
tellt. Dann auf den Bereich des Bildschirms klicken, wo die Aktion ausgeführt werden soll. Um sich beispielsweise einen Gegenstand Azuschauen, wählt der Spieler die Menüleiste an und klickt auf das SCHAUE-Symbol. Danach klickt er mit lem SCHAUE-Zeiger auf den Gegenstand, den er Anschauen möchte. Die folgenden Absätze beschreiben jede der möglichen Aktionen im Detail. Anmerkung: Einige Sierra-Spiele bieten zusätzliche aktionen. Sie Sind der jeweiligen Beschreibung des Spiels zu entnehmen.



Das GEHE-Symbol

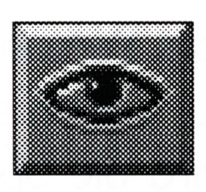
GEHEN wird gewählt, wenn die Spielfigur auf dem Bildschirm zu einem bestimmten Ort gehen soll.

BITTE BEACHTEN: Beim Spielen mit der Tastatur wird vorausgesetzt, daß die Figur in eine gewählte Richtung bis zum Bildschirmrand gehen soll; sie wird den Bildschirm dementsprechend verlassen, wenn sie nicht vorher angehalten wird.

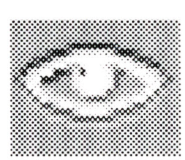


Der GEHE-Zeiger (nur beim Spielen mit Maus)

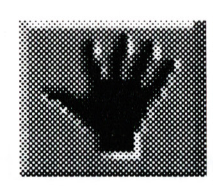
Nurde **GEHEN** gewählt, wird der Zeiger durch das GEHE-Symbol ersetzt, das von Spiel zu Spiel anders aussehen kann. Die Füße des Männchens werden auf den Punkt gesetzt, zu dem die Spielfigur gehen soll, es folgt ein Klicken. Die Figur wird an den angegebenen Ort gehen und eventuellen Hindemissen dabei aus weichen. Auf dem Macintosh kann der Spieler den Bildschirm, auf dem sich die Figur befindet, durch einen Doppellclick verlassen. Dazu mußer den Zeiger in die Nähe des Bildschirmrandes bewegen. Es ist nicht nötig, genau den Rand des Bildschirms zu treffen.



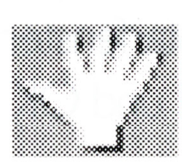
Das SCHAUE-Symbol
Soll die Spielfigur sich etwas ansehen, wählt der Spieler **SCHAUE.**



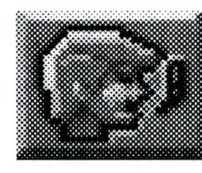
Der SCHAUE-Zeiger
Wurde **SCHAUE** gewählt, verwandelt sich der Zeiger zum Auge. Der Spieler setzt das Auge auf den Punkt, der angeschaut werden soll, und klickt. Es erscheint eine Meldung, wenn es dort etwas Besonderes zu sehen gibt.



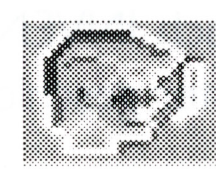
Das NIMM-Symbol
NIMM wählt man, wenn man wünscht, daß die Spielfigur etwas benutzen soll.



Der NIMM-Zeiger
Wurde **NIMM** gewählt, wird der Zeiger durch eine Hand ersetzt. Die Hand auf den Punkt setzen, an dem etwas benutzt oder aufgenommen werden soll, und klicken schon wird die passende Aktion ausgeführt.



Das SPRICH-Symbol
SPRICH wird gewählt, wenn die Spielfigur mit anderen Figuren eine Unterhaltung fuhren soll.

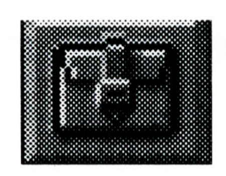


Der SPRICH-Zeiger
Auf die Wahl des **SPRICH**-Symbols hin verwandelt sich Zeiger zu einem SPRICH-Symbol, das von Spiel zu Spiel anders

aussehen kann. Der SPRICH-Zeiger wird auf die Person (oder den Gegenstand) gesetzt, rnit dem die Spielfigur reden soll; es folgt ein Klick. Ist eine Unterhaltung möglich wird die Spielfigur reden oder eine Unterhaltung anfangen.

Das GEGENSTANDS-Symbol

Das GEGENSTANDS-Symbol zeigt den Inventar Gegenstand, der zuletzt gewählt wurde. Dieses Symbol sollte gewählt werden, wenn der Gegen stand benutzt werden soll.



Das INVENTAR-Symbol

Das INVENTAR-Symbol sollte der Spieler wählen, wenn er sich einen Überblick über die Gegenstände verschaffen will, die die Spielfigur mit sich führt, und um einen Auszuwählen. Im Inventarfenster gibt es mehrere Auswahlmöglichkeiten: SCHAUE, AKTION und OK

Ist **SCHAUE** gewählt, gefolgt vom Klicken auf einen Inventar-Gegenstand, erhält der Spieler eine Beschreibung des Gegenstands.
Um zwei Gegenstände gemeinsam einzusetzen, muß der eine mit dem PFEIL-Symbol angewählt und anschließend auf den anderen Gegenstand geklickt werden (Beispiel: Juwelen in eine Tasche stecken). Um einen Gegenstand benutzen zu können, wird erst auf das PFEIL-Symbol, dann auf den gewünschten Inventar-Gegenstand geklickt. (Siehe auch INVENTAR-Objektzeiger weiter unten.) Mit **OK** wird das Inventarfenster geschlossen, der Spieler kann zum Spiel zurückkehren.

INVENTAR-Objektzeiger

Zu jedem Gegenstand im Inventar gehört ein spezieller Zeiger. Jeder dieser Zeiger sieht aus wie das Objekt, für das er steht. OBJEKT ZEIGER können verwendet werden, um mit Hilfe von Gegenständen aus dem Inventar Aktionen auszuführen.

Ein OBJEKI ZEIGER wird folgendermaßen eingesetzt:

1. Das INVENTAR-Symbol aus der Menüleiste wählen oder die [Tab]-Taste drücken.

2. Den Pfeilzeiger auf den Gegenstand des Inventars setzen, der benutzt werden soll, und klicken.- Der Zeiger verändert sich und zeigt den gewählten Gegenstand.

3. Auf das **OK**-Symbol klicken. Das Inventarfenster wird geschlossen.

4. Den **OBJEKT**-Zeiger an die Stelle auf dem Bildschirm bewegen, an der der Gegenstand eingesetzt werden soll, und klicken.

Das SYSTEMSTEUERUNGS-Symbol

Die Wahl des SYSTEMSTEUERUNGS-Symbols läßt mehrere Auswahlmöglichkeiten erscheinen: **SPEICHERN, LADEN, NEUSTART, ENDE, HILFE, ÜBER** (Sierra-Symbol), **SPIELEN, TEXT** (in manchen Spielen), **LAUTSTÄRKE, GESCHWINDIGKEIT und DETAIL**.

SPEICHERN wählen, wenn der Spielstand ge speichert werden soll.

LADEN wird gewählt, wenn ein zuvor gespeicherter Spielstand wieder geladen werden soll. Die Seiten 16 und 17 geben weitere Informationen uber das Speichern und Laden von Spielständen.

NEUSTART wählen, um das Spiel noch einmal von vorne zu beginnen.

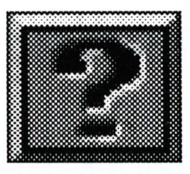
ENDE wählen, um das Spiel zu beenden.

Der **GESCHWINDIGKEITS**-Regler erlaubt, die Geschwindigkeit der Spielfigur auf dem Bildschirm einzustellen. Den Zeiger auf den Regler; setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (schneller) oder unten (langsamer) bewegt wird.

Der **LAUTSTARKE**-Regler dient der Einstellung der gewünschten Lautstärke für die Musik des Spiels. Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, wahrend der Regler nach oben (lauter) oder unten (leiser) bewegt wird. ANMERKUNG: Auf Systemen, die nur den eingebauten Lautsprecher verwenden, wird der **LAUTSTÄRKE**-Regler den Ton lediglich ein- (nach oben) oder ausschalten (nach unten).

Der **DETAIL**-Regler erlaubt die Einstellung der Anzahl von nicht spielrelevanten Animationsszenen auf dem Bildschirm. Laufen solche Szenen auf dem Spielcomputer zu langsam ab, sollte die Anzahl dieser Animationen verringert werden: Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (mehr Details) oder unten (weniger Details) bewegt wird.

Mit dem **TEXT**-Regler, der nur in manchen Spielen vorhanden ist, kann der Spieler einstellen, wie lange Text auf dem Bildschirm stehen bleibt. Den Zeiger auf den Regler setzen und die linke Maustaste gedrückt halten, während der Regler nach oben (weniger Lesezeit) od er unten (mehr Lesezeit) bewegt wird.



Das HILFE Symbol
wählen und auf einen bebliegen Menüpunkt klicken, um seine Funktionsweise kennenzu lernen.

Anhalten des Spiels
Wer eine Pause machen möchte, wählt das **SYSTEM STEURUNGS-**Symbol aus der Menüleiste. Das spiel wird angehalten, bis **SPIELEN** gewählt wird, um das spiel fortzusetzen. Auch der Aufruf der Menüleiste hält das spiel an.

TIPS FÜR ABENDTEURER

SCHAU alles genau an. Untersuche die Umgebung grundlich. Öffne Türen und Schubladen. Untersuche alle Gegenstände, die Du siehst, gen au, sonst entgehen Dir wertvolle Informationen.

ERFORSCHE alle Bereiche des Spiels sorgfaltig und ZEICHNE EINE KARTE, wahrend Du Dich im Spiel bewegst. Zeichne alle Gegenden ein, die Du betrittst, und füge Informationen über gefundene Gegenstände oder eine Gefahrenquelle ein. Wenn Du eine Gegend ausläßt, fehlt Dir möglicherweise ein wichtiges Puzzleteil!

NIMM alle Objekte mit, von denen Du glaubst, daß Du sie gebrauchen könntest. Ein Verzeichnis der mitgefuhrten Objekte kann über das INVENTAR-Symbol jederzeit abgerufen werden.

BENUTZE alle Objekte, die Du mitgenommen hast, um Probleme zu überwin-

den. Verschiedene Lösungsansatze können unterschiedliche Ergebnisse hervorrufen.

SEI VORSICHTIG und bleibe stets wachsam - ein Unglück ist schnell passiert, wenn man gar nicht damit rechnet!

SPEICHERE OFT, insbesondere wenn Du etwas Neues oder möglicherweise Gefährliches ausprobierst. Dann muß Du nicht wieder ganz von vorn anfangen, wenn das Schlimmste passiert. Speichere Spielstände an verschiedenen Punkten des Spiels, so daß Du immer wieder zu jedem gewünschten Ort zurückkehren kannst. Das erlaubt Dir, rückwärts durch die Zeit zu reisen und Situationen auf ganz neue Art anzugehen.

LASS DICH NICHT ENTMUTIGEN

Wenn Du auf ein Problem stößt, das unlösbar scheint, erzweifle nicht. verbringe etwas Zeit an einem anderen Ort und komme später wieder. Jede Aufgabe in Spiel hat mindestens eine Lösung, und manche haben mehrere. Mancher Lösungsweg erschwert das Meistem des nächsten Problems, mancher macht es ber auch leichter.
Wenn Du nicht weiterkommst, ist es ratsam, einen älteren Spielstand zu laden und zu versuchen, diesmal etwas anders vorzugehen.
Wenn alle Stricke reißen, hilft vielleicht der Teil "LÖSUNGEN" auf Seite 30 dieses Handbuchs weiter.

HOLE VERSTÄRKUNG. Es ist hilfreich (und unter haltsam), das Spiel zusammen mit einem Freund zu spielen. Vier Augen sehen mehr als zwei, viele Köpfe lösen Probleme besser als einer.

TECHNISCHE UNTERSTUTZUNG

SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundendienst- Tel	(D) (06103) 99 40 40	9-19 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35	Rund um die Uhr
Mailbox Produkt-, Marketing-, Technische Informationen	(D) (06103) 99 40 41	Rund um die Uhr
Hintline* Lösungshinweise	(D) (0190) 515 616	Rund um die Uhr

* Nur in Deutschland verfügbar, 0,23 DM für 12 Sek

Zögern Sie nicht, sich schriftlich an den Kundendienst von Sierra zu wenden:

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland



Bitte senden Sie diese GARANTIEKARTE SierraOriginalS an uns zurück (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

3 Gründe, warum Sie die Garantiekarte zurücksenden sollten:

- 90 Tage Garantie auf Ihre Datenträger (Mängel an Material und Beschaffenheit).
- Unsere Hotline steht Ihnen unter der Nummer 06103/994040 für alle Fragen von Montag bis Freitag von 9-19 Uhr zur Verfügung.
- Sie werden regelmäßig über alle Updates, Neuerscheinungen, Angebote u.ä. informiert.

NAME ________ MITGLIEDSNUMMER* ________

VORNAME ________ GEBURTSDATUM ________

ADRESSE ________

PLZ ________ WOHNORT ________

LAND ________ TEL ________

ALTER IHRER KINDER ____ ____ ____ ____

COMPUTER	**BETRIEBSSYSTEM**	**PERIPHERIE**
PC ❑ MAC ❑ ANDERER ❑	MS/DOS ❑ WINDOWS ❑	CD ROM ❑ DRUCKER ❑
	OS/2 ❑ ANDERES ❑	SOUNDKARTE ❑ MODEM ❑

NAME DER GEKAUFTEN PRODUKTE : ________ ________

KAUFDATUM : ________

- Name und Ort des Geschäftes: ________
- Wo Sie das Produkt gekauft haben ________
- Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig ?
- Wieviele Produkte der SierraOriginal-Reihe kaufen Sie?

<1 CD pro Monat ❑ 1 CD pro Monat ❑ > 1 CD pro Monat ❑

- Für welche Genres interessieren Sie sich am meisten?

Adventure ❑ Strategie ❑ Action ❑ Simulation ❑ Sport ❑ Edutainment ❑

COMPUTERZEITSCHRIFTEN		**ANDERE ZEITSCHRIFTEN**	
1 ________	2 ________	1 ________	2 ________
3 ________	4 ________	3 ________	4 ________

*Wenn Sie bereits eine Mitgliedsnummer haben, bitte hier eintragen

Bitte mit 80 Pf
freimachen,
falls Marke
zur Hand

ANTWORT

Sierra/Coktel Vision
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
DEUTSCHLAND

SierraOriginals

SIERRA hat für Sie die "Sierra Originals" geschaffen:
Eine "Taschenbuchausgabe" seiner größten Erfolge
zum Superpreis! Zum Kennenlernen,
Üben, sich und anderen eine
Freude zu machen!

S484052006ZZZ